

ブレストケアチームと病棟・外来で行っていたリンパ浮腫のセルフケアマッサージ指導について、実際に行っていることをポスターにまとめる。

IV. 結果・考察

現在病棟ではオールインワンパスにのっとり術前に両腕の計測を行い、術後の浮腫の指標をつくり、術後はDVDの視聴とパンフレットを用いた説明をしている。また、指導の進行状況と患者の理解度の把握を共有するため、看護計画を併用している。

当院にはリンパ浮腫に関する専任の看護師がいないので、他職種とリンパ浮腫防止のプロジェクトチームを立ち上げ、病棟スタッフや外来スタッフ全員が指導を行えるように勉強会を開いている。また、病棟と外来間での情報の共有ができるように情報収集シートを作成し適宜見直しを行い、より使いやすいものを作るなどの活動をしている。

外来では約6か月後にセルフケアマッサージの確認と指導を行っており、リンパ浮腫の所見がある場合は皮膚排泄認定看護師に定期的に指導を依頼している。

評価として、実際に指導中の患者からはDVD視聴によりマッサージの仕方が分かりやすいとの声も聞かれ、退院後もマッサージを続けて行うことができていた。また病棟スタッフからはオールインワンパスや看護計画の活用によって指導がしやすくなり、情報収集シートにより外来との連携がスムーズになったと意見が出ている。病棟と外来との連携を図ることにより、セルフケアマッサージ指導を継続して行うためのシステムが確立した。

V. おわりに

退院後浮腫を生じてしまい、それを改善しようと、セルフケアマッサージをやりすぎて、蜂窩織炎を生じた事例があった。そこでブレストケアチームで話し合い、全ての乳房切除術患者にマッサージ指導を行うのではなく、リンパ郭清を行った人のみへ指導を行うよう改善した。また、パンフレットに載っていた日常生活での注意点を重点的に説明し、浮腫予防に努める生活指導へと改善した。

今後、リンパ浮腫の患者の減少を目指した指導となるよう考察を深める必要がある。

脳神経外科・神経内科病棟における「遊び」を取り入れた高齢者との関わり ～ 看護師の「遊び」に対する理解と意識の変化 ～

I. はじめに

近年の社会背景に伴い入院患者の高齢化は進んでいる。私たちの勤務している脳神経外科・神経内科病棟でも同様であり、高齢患者の看護を行う上で悩むことは多い。急性期の病状が過ぎれば治療の中心はリハビリテーションへ移行していくが、それ以外の時間は単調になりがちである。特に高齢患者では入院生活の中での楽しみや時間の過ごし方を見つけられる方は少なく、車椅子乗車など日中の覚醒を促しても実際には眠っている姿を見ることが多い現状であった。急性期病棟においては重症患者がいる一方で回復期へ移行していく患者も混在している。回復期の患者に看護師が長時間付き添っていることは困難でありこのような現

7-2病棟 梅木 真理子 安藤 理奈

状にジレンマを感じていた。先行研究によると、遊びが高齢患者にとって身体的・精神的機能回復・維持に有効であるといわれている。そこで、遊びを取り入れることで気分転換となり、患者の入院生活における時間の過ごし方に変化があることを期待し、遊びを検討・実施していった。その後看護師に遊びの活用状況を確認するためにアンケートをとったところ、看護師の意識の変化がみられたため、ここに報告する。

II. 用語の定義

遊び：好きなことをして楽しむ。

Ⅲ. 研究方法

1. 研究期間：平成23年7月～平成23年11月
2. 研究対象者：病棟看護師27名
3. 研究方法（研究および活動内容）
 - 1) 介護老人施設への見学と遊びの検討
 - 2) 遊びの企画（①カレンダー作り②習字③塗り絵④折り紙⑤福笑い⑥手作りパズル）と物品の準備
 - 3) 遊びの実施
 - 4) アンケート調査
4. 倫理的配慮
アンケート用紙は無記名とし、個人が特定できないように配慮する。また、得られたデータは本研究以外では使用しない旨を説明し、回収により同意を得られたものとする。

Ⅳ. 結果

病棟で遊びを取り入れるにあたり介護老人施設でどのような遊びが行われているのかを見学へ行き、検討を行った。急性期病棟でも行える遊びとして上記①～⑥までを企画、物品を準備し、病棟看護師に対して遊びの種類や使用方法を説明し、活用を開始した。その後病棟看護師に遊びが活用されているかアンケートを実施した結果、「患者に遊びを実施してもらったことがあるか」という質問に対しては全員が「はい」と答えた。遊びを実施しての感想では「句を詠んだりなど患者の新たな一面がみえて嬉しかった」「日々の業務の中でもっと余裕があれば患者と関わりたいと思っていた」「カレンダー作りで季節を思い出す患者も

いた」「集中して塗り絵をしている姿がみられ、勧めて良かった」などがあった。また、患者の家族からも「いつも寝てばかりだったのに、こんなに文字が書けるんですね。私の名前も思い出して書いてくれました」と喜ばれたという記載もあった。

Ⅴ. 考察

急性期病棟での遊びの取り組みは活用されにくい現状であり、高齢患者が単調な生活を送ることに看護師はジレンマを感じていた。しかし急性期病棟でも実施できる遊びを企画し、物品の準備や方法を提示したことで短時間でも容易に遊びを行うことができ、看護師全員が遊びを提供するという結果になった。遊びを通して患者と関わっていくことで患者の時間の過ごし方に変化があり、今までただ車椅子に座っていた時間を、遊びながら楽しく過ごし患者の気分転換となったことを実感できた。また、落ち着きのない患者にも、遊びを勧めることで、その時間を遊びに集中して過ごすことができ、良い効果があったといえる。患者の家族からも患者の作品を見て喜ぶ姿もみられ、家族にとっても患者の普段とは違う一面がみられるきっかけとなっている。このように患者や家族からの反応が返ってくことで看護師にも「遊びを行って良かった」という意見が聞かれ、高齢患者に対して遊びを取り入れることで患者との交流を深め、遊びが患者にとって楽しみながら時間を過ごせるものだというを実感できた。今後は看護師の遊びに対する意識の継続が図れるようにしていくことが課題である。

子育て支援「ママサロン」の実施回数についての検討 ～ 3回コースと6回コースを比較して ～

6-1病棟 大和田 裕美 稲川 由美
市川 恵美子 佐野 由美子
川崎 陽子 渡邊 幸子

Ⅰ. はじめに

当院では平成18年3月より当院で出産した生後1～3ヶ月の子どもを持つ母親の子育て支援を目

的に「ママサロン」を実施している。ママサロンはカナダ保健省により開発された親支援プログラムNobody's Perfect（以下NPとする）をベースとし、グループワークにより子育てについて互い